# Manual de Usuario eBeam®

Basado en la Versión eBeam® Interact 2.3



Contenido

# 1. Requisitos mínimos del sistema

- **Mac:**
  - Mac OS X 10.3 o superior

# 2. Componentes




# 3. El Lápiz interactivo



El Lápiz interactivo utiliza una pila AA. Para insertar la pila, desenrosque la parte inferior del Lápiz interactivo e introduzca la pila con el polo (+) orientado hacia abajo. Enrosque la parte inferior posterior completamente.

## 3.1. Partes del Lápiz interactivo



1. **Punta del lápiz:** La punta del lápiz ejecuta la misma acción que el botón izquierdo del ratón.
2. **Botón A:** El botón A, o botón grande del lápiz, es el equivalente al botón derecho del ratón.
3. **Botón B:** El Botón B, o botón pequeño del lápiz, muestra y oculta la rueda de Herramientas interactivas.

# 4. Conexión y encendido del sistema

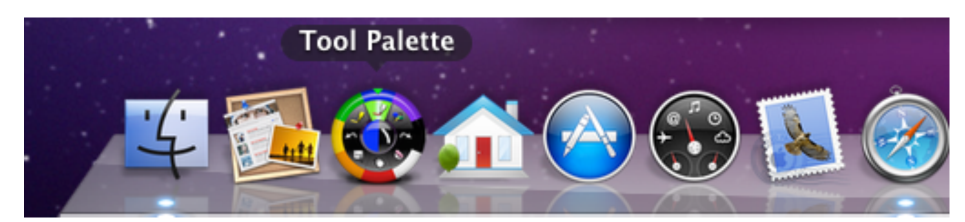
Siga esta secuencia para empezar a utilizar el sistema:

1. Abra la caja de conexiones del aula.
2. Extraiga con cuidado las tres extensiones:
    a. Cable VGA (video proyector)
    b. Cable de audio (altavoces)
    c. Cable USB del Sensor eBeam.
3. Conecte los cables a los puertos correspondientes de la computadora. Es conveniente hacer la conexión con la computadora apagada. En la mayoría de los sistemas, el Sistema Operativo detecta la presencia de periféricos conectados al arrancar y eso simplifica su uso. Es recomendable ajustar el volumen de los altavoces a un nivel medio antes de encender la computadora. Para ello utilice la perilla de volumen (negra).
4. Encienda el regulador (apagador).
5. Encienda el Video proyector (cañón).
6. Arranque la computadora.
7. Una vez que el Sistema Operativo ha cargado completamente, localice el acceso directo al Software eBeam e inícielo (Tool palette). Aparecerá la rueda de herramientas.

# 5. Uso del pizarrón electrónico

### *Iniciar el Software eBeam Interactive*

Haga clic en el icono Tool Pallete del Dock, el acceso directo en el escritorio o la aplicación Tool Pallete en la Carpeta Aplicaiones de su computadora para activar la las herramientas interactivas de Escritorio




# 6. Calibración

La calibración del área interactiva permite sincronizar los clics del lápiz óptico en el pizarrón, con el señalador (flecha) de la computadora. En condiciones normales la calibración de la pantalla solo se hace una vez al instalar el video proyector y el software en la computadora.

Sin embargo, será necesario calibrar el área interactiva si ocurre alguna de las siguientes condiciones:

- Si se utiliza la computadora en un pizarrón interactivo diferente al que se usó en la sesión anterior.

- si la distancia entre la posición del lápiz y el señalador es superior a 5 mm.

Para calibrar haga lo siguiente:

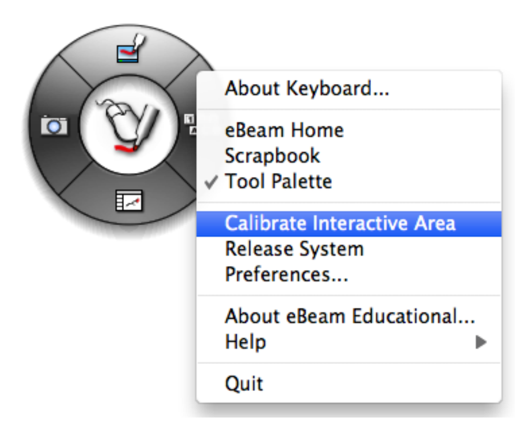
Coloque el señalador SOBRE la Rueda de Herramientas.

Presione el botón derecho del ratón en la computadora o el botón A en el lápiz óptico.

Seleccione Calibrar área Interactiva.

Presione suavemente el lápiz óptico en los marcadores que aparecen en el pizarrón lo mas preciso posible.

Revise si la posición del señalador se ajusta correctamente al hacer clic con el lápiz óptico; si no es así, repita el procedimiento.






# 7. Ruedas de herramientas

Al terminar de calibrar la pantalla, se abrirá la rueda de herramientas interactivas de trabajo con el escritorio. (Quizá tenga que pulsar el botón B del lápiz óptico para que aparezca si la última persona en utilizar el sistema la dejó oculta al apagar el programa). La rueda de herramientas cambiará dependiendo del tipo de trabajo que estemos realizando.

A continuación se muestra un resumen de todas las diferentes ruedas que podemos encontrar a lo largo de nuestro trabajo con la pizarra digital eBeam.



## 7.1. Herramientas Interactivas de Escritorio

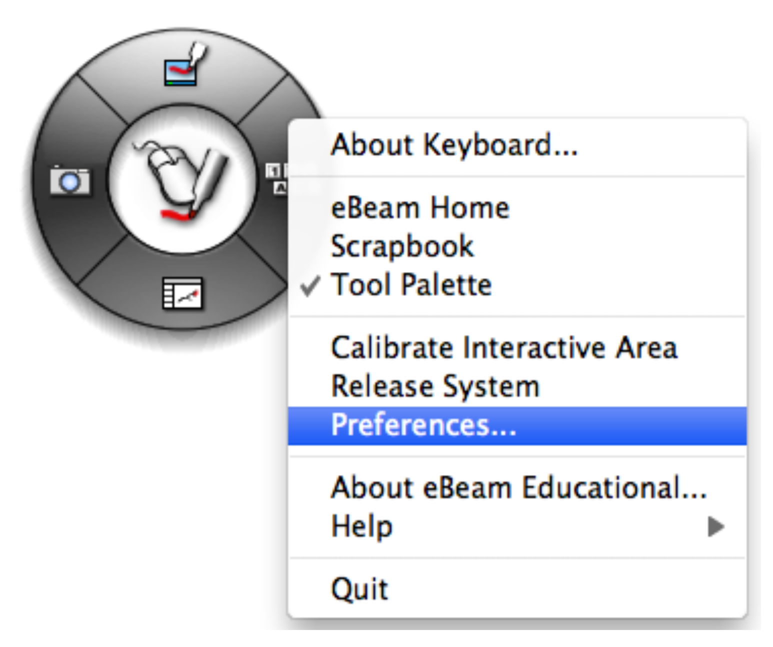
La rueda de Herramientas interactivas de escritorio es la rueda de herramientas principal del software. Esta permite el acceso a todas las demás ruedas de herramientas y funciones de software.

Seleccione cualquier función con simplemente pulsar sobre él con el lápiz. Recuerde que para volver al modo “ratón” ha de volver a pulsar sobre él.

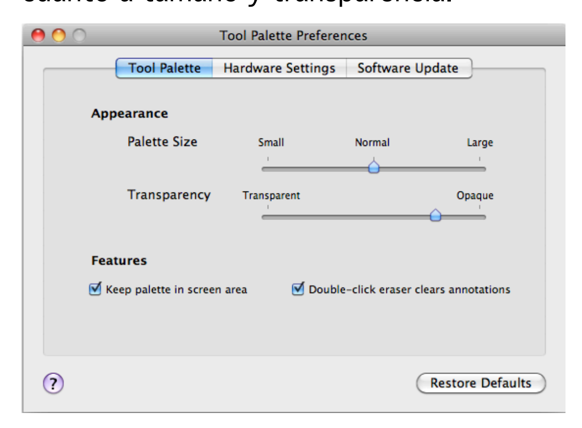
## *7.2. Funciones de la rueda de herramientas de escritorio*

### 7.2.1. Opciones de la rueda

Haciendo clic derecho sobre la rueda, obtenemos un menú de contexto para acceder a diversas opciones de personalización de la rueda. Entre otras cosas: Calibrar el área interactiva, Salir del sistema, Desactivar la rueda de herramientas, etc.




Preferencias: Nos permite configurar la apariencia de la rueda de herramientas en cuanto a tamaño y transparencia.




### 7.2.2. Modo ratón



La Herramienta ratón permite trabajar sobre la superficie de proyección como si el lápiz interactivo fuera el ratón de la computadora, haciendo clic o doble clic en cualquier programa. La herramienta con el icono del ratón debe mostrarse en el centro de la paleta.

### 7.2.3. Teclado en pantalla



Esta herramienta nos permiten insertar texto digital dentro de cualquier programa que trabaje con cuadros de texto. Una vez ubicado el cursor dentro del cuadro de texto y seleccionada la función teclado en pantalla, para activar la función debemos hacer un clic sobre el botón[1].

### 7.2.4. Scrapbook

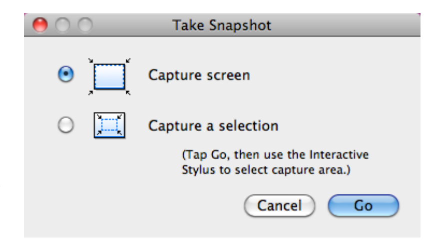


La Herramienta Scrapbook aparece cuando Scrapbook en la ventana activa. Esta paleta de herramientas le proporciona lo que necesita par crear una página de contenidos (Pizarrón). Si hace clic fuera de la ventana del Scrapbook , esta paleta cambiará a la paleta de Herramientas de escritorio

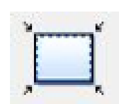
### 7.2.5. Cámara de fotos



Esta función permite hacer capturas totales o parciales de lo que tengamos en pantalla; muy útil para recortar información de internet o de cualquier programa para trabajarla dentro de Scrapbook. Para utilizar esta función, seleccione el botón de la herramienta Foto haciendo un clic sobre él. Aparecerá una ventana con dos opciones de captura.




Seleccionamos la opción que deseemos y después hacemos clic sobre el botón Ir.



Captura la pantalla completa. Al seleccionar esta opción y hacer clic en el botón Ir, el sistema hace la captura y envía la imagen dentro de una página de Scrapbook.

Captura una selección. Al seleccionar esta opción y hacer clic en el botón Ir, es necesario esperar un par de segundos para que el cursor se convierta en un retículo. Para seleccionar el área que desee capturar, dibuje un rectángulo de selección utilizando el Lápiz interactivo.

### 7.2.6. Herramientas interactivas de Anotación



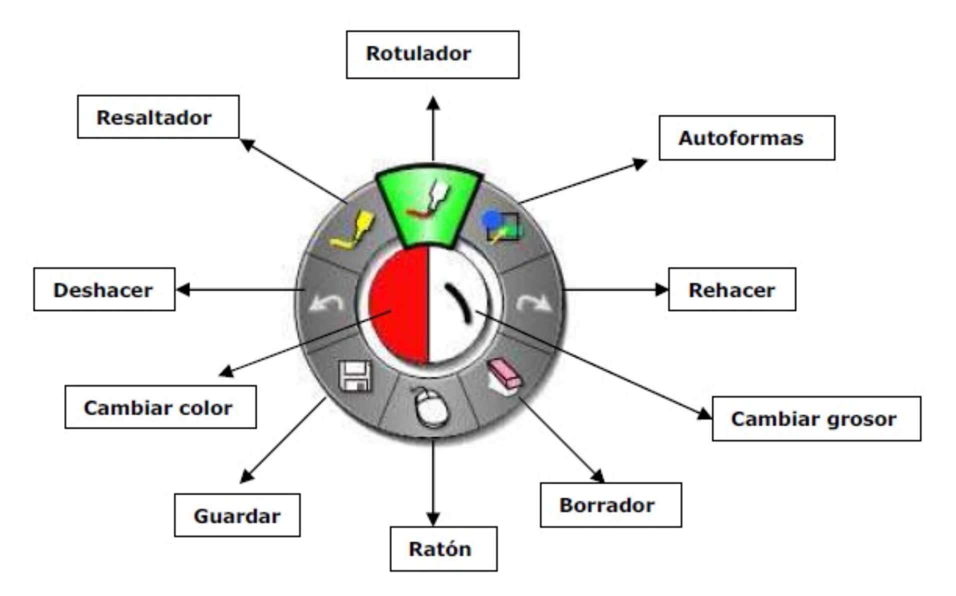
Este botón permite hacer anotaciones en pantalla sobre la imagen presente.

## 7.3. Herramientas interactivas de Anotación

Al pulsar en el botón de anotación que se encuentra en la rueda de herramientas de escritorio, se abrirán las funciones de anotación en la rueda de herramientas.

Al hacer anotaciones a mano alzada sobre cualquier aplicación que no sea el Scrapbook, dichas anotaciones se guardarán como una captura de pantalla y serán almacenadas en el Scrapbook **siempre que se presione el botón Guardar**. Es decir, cada vez que este botón sea presionado, una página se agrega en el Scrapbook.

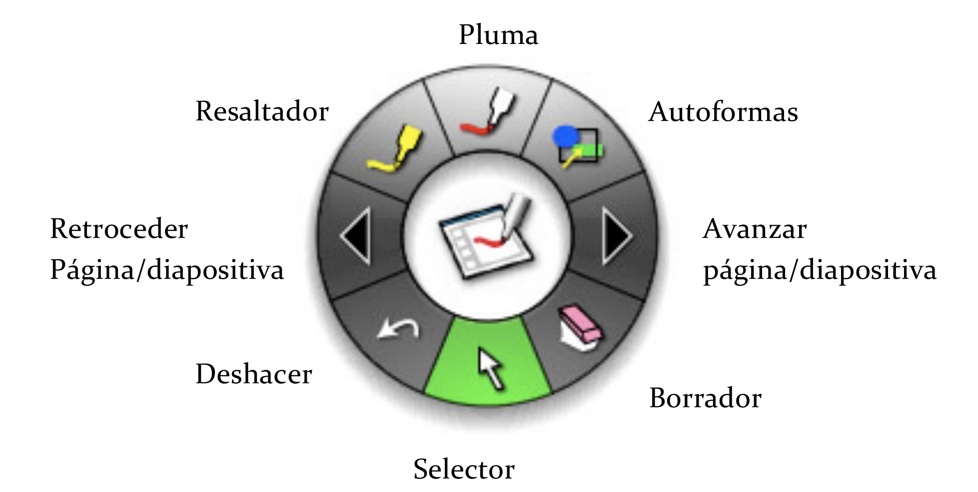
[1] La función **visor de teclado y caracteres** debe estar activa en la preferencia Idioma y Texto de las preferencias del sistema.




NOTA 1: Cuando estamos en el modo Anotación en pantalla, aparece un marco alrededor de la pantalla y no podremos utilizar el lápiz como un ratón para controlar la aplicación. Para esto tendremos que volver al modo ratón.

## 7.4. Rueda de herramientas del Scrapbook

Cuando entre en el Scrapbook (herramienta de autor) también verá que cambian las funciones de la rueda para tener acceso a todas las herramientas de Scrapbook.



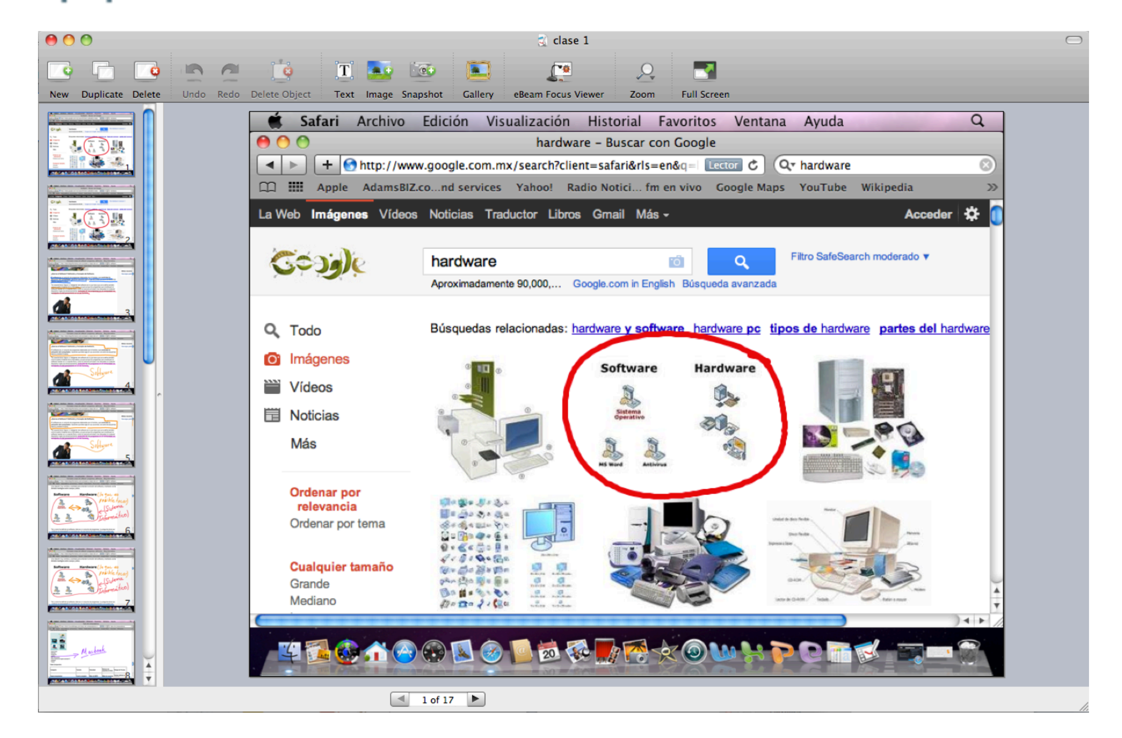
## 7.5. Paleta de Autoformas




# 8. El Scrapbook

El Scrapbook es un excelente lugar para reunir ideas, construir lecciones o lluvias de ideas y compartir documentos. Todo aquello que sea posible importar a una página del Scrapbook puede compartirse en tiempo real: notas, dibujos, diapositivas de PowerPoint o Keynote, imágenes o fotografías digitales.

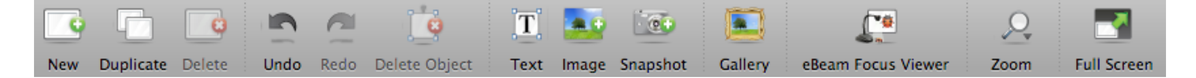
Cada página del Scrapbook funciona como un pizarrón digital; y se pueden tener tantas páginas como se desee en un archivo de scrapbook.



Es el Scrapbook el que convierte la superficie de proyección en un espacio de trabajo digital.

## 8.1. Barra de menú de Scrapbook

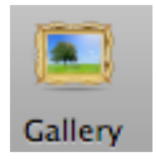
Además de la rueda de herramientas, dentro del Scrapbook también podemos encontrar funciones en la barra de menú




## 8.2. Archivos admitidos en Scrapbook

Cualquier tipo de archivo gráfico (JPG, TIFF, PNG, PICT, BMP, etc) se puede insertar. Solo arrastre y suelte en una página de Scrapbook desde cualquier ubicación del archivo en la computadora.

## 8.3. Galería

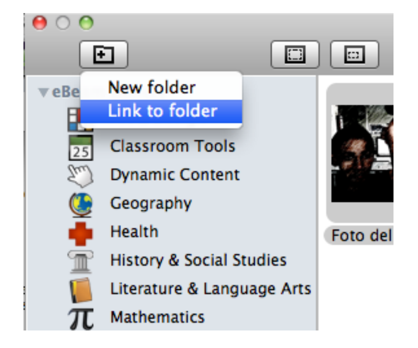



Aunque se pueden importar archivos desde cualquier lugar de la computadora arrastrando y soltando, existe una galería donde podemos tener organizado el material que utilizamos con frecuencia. Para activarla, hacemos clic sobre el icono de la barra de herramientas de menú y se abre una ventana adjunta al lado derecho del Scrapbook.




En la Galería, el material que se puede almacenar permite formatos de imagen y animaciones Flash. Para poder incorporarlos a una página de Scrapbook, basta con arrastrar y soltar dentro de la página donde se quiera importar el material.

NOTA1: Para incorporar imágenes propias a la galería es recomendable establecer un vínculo entre la carpeta que contiene las imágenes y la galería. Solo utilice el botón indicado en la parte superior de la ventana de la galería y seleccione la opción "Link to Folder"; navegue hasta la ubicación de la carpeta que contiene las imágenes y presione abrir.




**NOTA: Las carpetas de la Galería son enlaces a carpetas existentes en la computadora. Si se agrega una nueva carpeta a la Galería, sólo se tendrá acceso al material que contiene si esta carpeta no ha cambiado de ubicación en la computadora.**

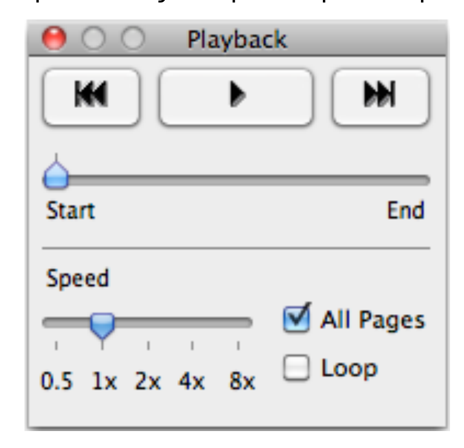
## 8.4. Funciones relevantes dentro del Scrapbook

Dentro del Scrapbook existen diferentes funciones que pueden agilizar el uso de un pizarrón electrónico.

## 8.5. Reproducir

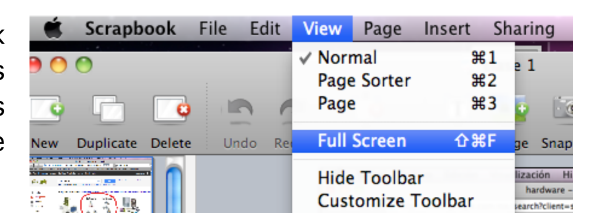
Esta función nos permite visualizar un control para reproducir lo que hemos hecho dentro de Scrapbook, ya sea en una página concreta o en todo el archivo. Reproduce lo

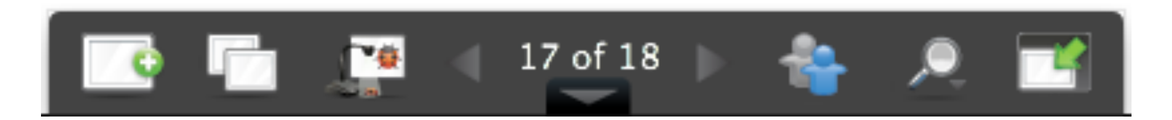
que hayamos escrito o insertado en cada página en el orden en que ha sucedido, por lo que es muy útil para repetir explicaciones de procesos.




## 8.6. Pantalla Completa

Presenta el archivo actual del Scrapbook sin botones de herramientas ni controles de ventana. Una barra de herramientas básicas del Scrapbook aparece en la parte inferior para poder navegar.




## 8.7. Estrategias de Uso del Scrapbook

Una buena estrategia de uso del pizarrón electrónico debe incluir el uso del scrapbook. Cada vez que el expositor/usuario del lápiz interactivo presiona el botón Guardar en la herramienta interactiva de anotación (ver sección 7.2) el Scrapbook agrega una página con la imagen de pantalla. De esta forma a lo largo de la exposición se podrán ir almacenando digitalmente los diferentes temas (y sus anotaciones) para una posterior revisión.

Esto le da flexibilidad al Instructor:

- Preparar previamente la clase con las diferentes imágenes y notas y presentarlas después a su audiencia.
- Elaborar la exposición en tiempo real utilizando diferentes aplicaciones (Safari, Word, Excel, PowerPoint, etc.) respaldándola en imágenes para su posterior repaso.

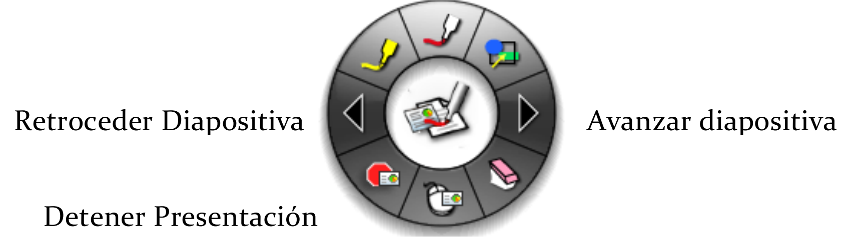
## 8.8. Recomendaciones:

- Elabore un archivo de Scrapbook por clase o tema. No mezcle temas. Esto le permitirá tener mayor control sobre los contenidos.

- A lo largo de su exposición guarde todas sus anotaciones.
- Revise sus archivos de scrapbook para actualizarlos o corregirlos.
- Asigne nombres cortos y apropiados a sus archivos.

# 9. Herramientas interactivas de Power Point

Al trabajar con presentaciones electrónicas de PowerPoint o Keynote[2] y estando en el modo PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS, las herramientas interactivas de Escritorio cambian automáticamenta a Herrramieantas Intercativas de Presentación.



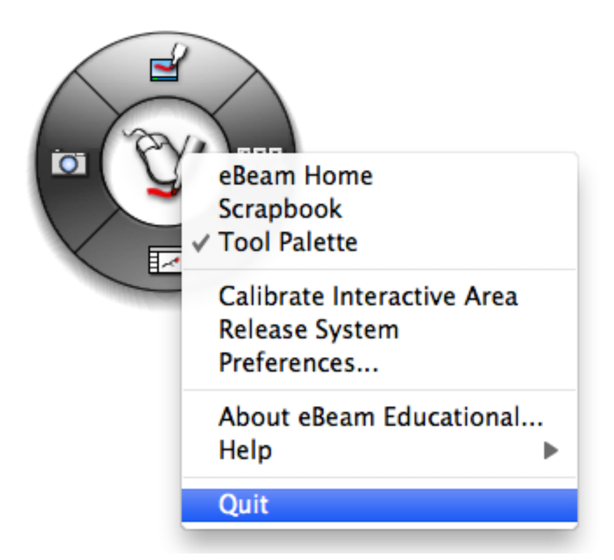

Con ellas es posible ver, navegar, anotar, detener y guardar las diapositivas cambiadas como páginas del Scrapbook.

Nota: No es necesario presionar Guardar cada vez que se hace una anotación en la diapositiva de una presentación. Cada diapositiva con sus anotaciones es enviada como página individual al Scrapbook.

# 10. Salir de la aplicación

Para cerrar completamente el software de eBeam haga clic derecho en la paleta de herramientas de eBeam Interact y seleccione la opción “Salir”.

[2] Aplicación similar a PowerPoint. Junto con Numbers (Excel) y Pages (Word) está disponible dentro de la Suite iWork de Apple.




# 11. Apagar el sistema

Siga esta secuencia:

1 Apague la computadora
2 Apague el video proyector.
3 Apague el regulador de la caja de cables. Asegúrese de hacerlo cuando el ventilador del video proyector esté totalmente apagado.
4 Desconecte los cables VGA, USB y audio.
5 Enróllelos cuidadosamente alrededor de la mano empezando desde la caja hacia el extremo libre. Evite torcerlos.
6 Guárdelos en el espacio correspondiente y cierre la caja.

# 12. Enlaces Recomendados:

http://www.mathsnet.net/geometry/index.html